

# 子育て支援活動においておもちゃを選ぶ視点と活用 —おもちゃコンサルタント養成講座のレポートの分析から—

キーワード：おもちゃ おもちゃコンサルタント グット・トイ 子育て支援

甲斐鈴恵（宮崎県立看護大学）

## I はじめに

宮崎県立看護大学（以下、本学）では、地域貢献事業の一環として、小児看護教員によるおもちゃを媒体とした子育て支援として「おもちゃ広場」を開催している。「おもちゃ広場」は、子育て中の親が気軽に参加でき、個別な子育て相談にも応じる場として開催している。その中で、「おもちゃ広場」によせられる保護者の期待やニーズを明らかにする取り組み<sup>1)</sup>を行い、「おもちゃ広場」には、親と子どもがおもちゃを通して楽しみを共有体験できる場、おもちゃ遊びを通して子どもの成長・発達に気づく場などの期待があることが明らかになった。このような期待を満たすためには、母子の相互作用をより促進するおもちゃ、また、子どもの成長発達に気づき確認できるおもちゃをどう選ぶか、そして、それをどのように活用しながら子どもと関わるかが課題となってきた。

本学が準備しているおもちゃの種類は、伝統的なもの、遊ぶ人がおもちゃに働きかけないと動かないものを中心としている。そのため、様々なおもちゃでの遊びを支援する際、参加者から遊びの方法を聞かれることも多い。これらのニーズに対応するため、スタッフとして看護師・保健師資格を持つ看護教員（以下、看護教員）の他、おもちゃに関して詳しい知識を持つおもちゃコンサルタントとも協力し事業を行っている。

おもちゃコンサルタントは、その専門的な知識を基盤に、親子におもちゃの説明や遊びの提供を行っている。そのようにおもちゃコンサルタントが介入することで、表情が硬く無言で遊んでいた親子が、穏やかな表情になり一緒に遊び始めるなどの変化を目にする機会も多く、おもちゃを活用した子育て支援に高い能力を発揮してくれる人材であると実感している。

おもちゃコンサルタントは、認定NPO法人日本グット・トイ委員会が運営する資格認定の1つである。社会貢献を望む20代から60代の男性・女性が、おもちゃインストラクターの資格取得後、さらに、知見を深めたいと資格を取得している。全国で5,000名ほどの有資格者が、子育て支援や幼児教育、難病児の遊びケアなどの社会貢献活動、玩具専門の経営、おもちゃの企画開発など様々な現場で活躍している。

おもちゃコンサルタント受講生は、文化、医療、福祉など多角的な面から、おもちゃを見る確かな目を育み、赤ちゃんの発達とおもちゃ遊び検証、お年寄りのリハビリ、世界各国のおもちゃ文化考察、遊びを広げる実践術を学んでいる。さらに、おもちゃの創作や、遊び方を考えるなどの実践方法も学んでいる。また、資格取得過程においては、最終課題として「グット・トイ発掘レポート」が課せられる。それは、日本国内で販売・流通しているおもちゃを実際に手に取り遊び、グット・トイとして1つのおもちゃを選び、日本グット・トイ委員会が示している6つのポイントを意識しながら200字以内でそのおもちゃの推薦理由を記述するというものである。そのレポートには、グット・トイとして選定したおもちゃの選定理由や、おもちゃ選定の視点、意義など、貴重な情報が記載されている。

そこで、本研究報告では、子育て支援に役立つおもちゃとはどのようなものか、子育て支援におもちゃをどのように活用すれば良いのかなどの問題点を考察するために、先述の「グット・トイ発掘レポート」の分析を行った。

## II 研究方法

### 1. 研究対象

おもちゃコンサルタント養成講座受講生の最終課題として提出されたグット・トイ発掘レポート（2013年4月から2014年3月までに提出されたもの）。

### 2. 分析方法

- 1) レポートに記述されたおもちゃを、子育て支援に活かすおもちゃとしてとらえ、おもちゃの機能に着目し分類する。
- 2) 全てのレポートに記述されている推薦理由の文章を文脈ごとにカードに分ける。
- 3) カードの意味内容を読み取り、子育て支援に活かすおもちゃとしての観点から意味内容の共通性と相異性を元に類別、カテゴリー化を行う。
- 4) グット・トイとしておもちゃを推薦する視点を明らかにし、子育て支援に活かすおもちゃの選び方や支援の方向性について考察する。

### 3. 倫理的配慮

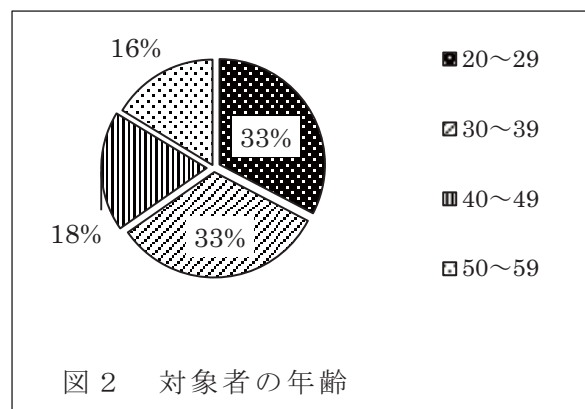
研究目的・方法・任意性、個人情報を保護することを明記した依頼文書を作成し、NPO法人日本グット・トイ委員会を通して承諾を得た。同意の得られた受講生のレポートを、認定NPO法人日本グット・トイ委員会より、匿名性を保持した状態で提供を受けた。記述にあたっては、個人が特定されないよう配慮し、研究結果の公表の承諾も得た。

## III 結果

### 1. 対象者の背景

2013年度にレポートを提出し、おもちゃコンサルタント資格を取得した受講生は、49名であった。（図1参照）

- 1) 性別構成：男性10名（20.4%）、女性39名（79.6%）であった。
- 2) 年齢別構成：20代16名（32.7%）、30代16名（32.7%）、40代9名（18.4%）、50代8名（16.3%）であった。



## 2. グット・トイ発掘レポートの分析

同意が得られ分析対象となったレポートは、28 編であり、全対象者の 57.1%であった。

### 1) グット・トイとして推薦されたおもちゃの機能に着目した分類<表 1>

表1 おもちゃの機能に着目した分類

おもちゃの機能	玩具名
手指を使うおもちゃ・操作練習遊び(探索:重ねる、入れる、積む、ひねる、形はめ、目と手の共応、巧緻性を育む など) 20個	ウッドパズル、ポストボックス、変身アニマル、サブローごま、指先レッスンボックス、ネフスピール、アーチレインボウ、ワッフルつみき、からからつみき、
ルール遊びのおもちゃ 5個	いかさまゴキブリ、ドメモ、クッションシューター、
ごっこ遊び(お世話)のおもちゃ 2個	こまむどおる、シルバニアファミリー、
初めてのおもちゃ(みる、きく、さわる、なめる など) 1個	ゆるゆらさんかくるん

「ウッドパズル」、「ポストボックス」、「変身アニマル」、「サブローごま」、「指先レッスンボックス」、「ネフスピール」、「アーチレインボウ」、「ワッフルつみき」、「からからつみき」など 20 個のおもちゃは、重ねる・入れる・積む・ひねる・形はめ・目と手の共応・巧緻性などの行動を育み、促すものであり、手指を使う・操作練習遊びのおもちゃ機能をもつおもちゃであった。

「いかさまゴキブリ」、「ドメモ」、「クッションシューター」、「マーブルすくいゲーム」、「どうぶつ将棋」の 5 個は、数名の遊び手でルールを決め、協同して遊ぶ性質があり、ルール遊びのおもちゃであった。

「こまむどおる」、「シルバニアファミリー」の 2 個は、人形の着替えや登場人物の会話などが自然と発生する特性から、ごっこ遊び(お世話)のおもちゃであった。

「ゆるゆらさんかくるん」は、みる・きく・さわる・なめるの機能を主としており、その動きに誘発され、遊び手が行動をおこし、また、その動きを期待して大人が子どもに差し出すものであるため、初めてのおもちゃとして分類した。

今回考察対象として取り上げたレポートには、粗大な動きを誘発するおもちゃ(ひく、動くおもちゃ、バランス感覚 など)はなかった。

### 2) グット・トイとしておもちゃを選定する視点

28 編の推薦レポートから、グット・トイの推薦理由として、250 の文脈が得られカードにおこすことができた。そして、その意味内容を、子どもの成長・発達と重ねてみつめ、子育て支援におけるおもちゃの活用を意識しながら共通性と相異性を元に類別した。その結果、23 のサブカテゴリーが得られ、13 個のカテゴリーが得られた。以下、その記述カードを「」、サブカテゴリーを< >、カテゴリーを【 】と示す。<表 2>

表2 グット・トイとしておもちゃを選定する視点

カテゴリー	サブカテゴリー	記述カード
遊び手の働きかけで変化するもの(70)	知育玩具として活用されるもの(51)	想像性・独自性が期待できる(12) ストーリーが展開でき、創造的(10) 集中力・主体性や達成感が感じられる(9) 指先を動かす(7) 空間認知など論理的思考を必要とする知育玩具(5) 表情があり見ただけで遊べる(4) 自由な発想で工夫ができる(3) 運動機能が身につく(1)
	形が変化する性質を持つ(19)	入れる・叩く・はめる・重ねなどの仕掛けがある(6) 他のおもちゃ部品との組み合わせが可能(5) 部品が豊富にあり、遊びのバリエーションが豊か(2) ダイナミックに変化する(2) おもちゃの示す表情や動きが変化する(2) 磁石によって細かい動きが可能(1) ルール変更が自由にできる(1)
優れたデザイン性をもつもの(41)	形への魅力(23)	シンプルなデザイン(10) 曲線・大小などのデザイン性が高い(3) 木目のデザインが活かされた形(3) 美しい形である(2) 様々な形の組み合わせがある(2) 不思議な形(1) バランスがとれている(1) 安定した形(1)
	色への魅力(18)	カラフルな色使い(7) 美しい色合い(5) 木の色そのもので素材を感じる(4) インテリアとしても活用可能(2)
コミュニケーション・トイである(39)	幅広い対象年齢で遊べるもの(27)	幼少から高齢者まで遊べる(19) 年齢問わず、対等に遊べる(5) ルールがシンプル(3)
	複数の人数で遊び、会話が始まる(10)	会話が発生する(6) 家族・友人など大人数で遊べる(4)
	土地の風土をかたりつくもの(2)	伝承遊び・土地の文化のもの(2)
五感を刺激するもの(35)	心地よい感触・肌さわりがあるもの(17)	手触り・肌さわ(9) 木の温もり・自然の温もり(8)
	心地よい音がするもの(10)	心が落ち着く音色(5) 木のぶつかる音色が心地よい(3) 楽器の機能も兼ねている(2)
	心が揺り動かされる(5)	驚きと興奮がある(3) 遊びの間、笑いが絶えない(1) スピード感あふれる展開が期待できる(1)
	心地よい香(3)	心地よい香(3)
素材や作りが安心できるもの(25)	安全な素材でつくられているもの(19)	木で作られたおもちゃ(9) 日本国内の素材で作ったおもちゃ(4) 布製のもの(2) 天然オイルが使用されている(1) 自然への興味が広がる(1) 手づくりである(1) 怪我をしない(1)
	丈夫である(5)	くり返しの使用に耐えられる(3) 壊れても修復可能である(1) 傷が付きにくく摩耗しにくい(1)
	メーカー保証がある(1)	メーカー保証(ST商品)されている(1)
生活と密着したもの(12)	生活習慣の習得と繋がるもの(7)	人形や動物を動かす、日常生活が反映された遊びである <買い物・〇〇屋さん>(2) 表情がつくれ会話がある(2) ルールが習得できる(1) ボタン・紐結びなどが身につく(1) 洋服選びや髪型などアレンジできる(1)
	片付けへの配慮がある(5)	収納ボックスがある(3) 片付けが簡単(2)
遊び手に適した大きさであるもの(11)		適度な重みがある(5) 適度な大きさ(3) 1つ1つの部品が大きい(1) 赤ちゃんの手のサイズにも適している(1) 軽さ(1)
おもちゃへの思い入れが深いもの(7)		おもちゃの定員が気に入っているおもちゃで、熱心に勧められた(2) 我が子や身近な人への贈り物などの思い出と重なる(2) 推薦者が実際に遊んだ体験の重なり(2) おもちゃメーカーの姿勢が伝わるおもちゃ(1)
手頃な価格である(3)		手頃な価格(3)
非日常的な要素をもっている(2)		日常では許されない「いかさま」がルールの中では可能(1) 動物が枕投げをするストーリー性がおもしろい(1)
ロングセラーおもちゃ(2)		飽きが来ず末永く遊べる(ロングセラー)(2)
場所を選ばないもの(1)		場所を選ばずどこでも遊べる(2)
ユニバーサル・トイ(1)		ユニバーサル・トイ(1)

「想像性・独自性が期待できる」「ストーリーが展開でき、創造的」「集中力・主体性や達成感が感じられる」「指先を動かす」「空間認知など論理的思考を必要とする知育玩具」などの 51 の記述カードが得られた。これらは、子どもの創造性・集中力・主体性が育まれることを根拠に推薦していた。これらの意味内容から、＜知育玩具として活用されるもの＞という共通性を見いだすことができた。また、「入れる・叩く・はめる・重ねるなどの仕掛けがある」「他のおもちゃ部品との組み合わせが可能」「部品が豊富にあり、遊びのバリエーションが豊か」などの 19 の記述カードが得られた。これらは、おもちゃの形に留まらず、遊び手によって次々と遊び方の形が変わっていくという性質に着目し、＜形が変化する性質を持つ＞という共通性を見いだした。これら 2 つのサブカテゴリーから、遊び手が能動的に働きかけることによって、おもちゃや遊び方が発展し変化するという特徴があり、ここから、【遊び手の働きかけで変化するもの】というカテゴリーとした。

「シンプルなデザイン」「曲線・大小などのデザイン性が高い」「木目のデザインが活かされた形」などの 23 の記述カードも得られた。これらは、1 つ 1 つのおもちゃの形がシンプルであるため、遊び手の発想により変化する要素を期待し、さらに、複雑なものを作りたい欲求を満たすために、大きさも様々に準備されている。また、自然の素材を使っているものもあり、木の年輪や大きさを活かすなど形に着目しているところから、＜形への魅力＞という共通性を見いだした。また、「カラフルな色使い」「美しい色合い」「木の色そのもので素材を感じる」などの 18 の記述カードは、遊び手の心がワクワク魅力を感じ刺激される色使い、自然を意識した心落ち着く色など、視覚を刺激するデザインに着目していることから、＜色への魅力＞という共通性を見いだした。これら 2 つのサブカテゴリーから、形や色、おもちゃ全体のバランス、木目デザインなどに関心を寄せているという特徴があり、ここから、【優れたデザイン性をもつもの】というカテゴリーとした。

「幼少から高齢者まで遊べる」「年齢問わず、対等に遊べる」などの 27 の記述カードは、遊び手が、幼児期や学童期、成人期のみに限局されないよう意識しており、かつ、どの年齢でも同様に楽しめるように単純なルールに着目している。このことから、＜幅広い対象年齢で遊べるもの＞という共通性を見いだした。また、「会話が発生する」「家族・友人など大人数で遊べる」などの 10 の記述カードは、個人の遊びでなく複数の人数の遊びと会話が行われることで遊びのバリエーションが広がり、お互いの親密度の深まりに着目していた。このことから、＜複数の人数で遊び、会話が始まる＞という共通性を見いだした。また、「伝承遊び・土地の文化のもの」という 2 つの記述カードは、その土地で作られたおもちゃを通して、親から子へ、そして、孫へと語り継がれるおもちゃへの思いや、おもちゃに込められている願いを確認できた。このことから、＜土地の風土をかたりつぐもの＞という共通性を見いだせる。これら 3 つのサブカテゴリーは、様々な年齢層や複数人数で遊ぶ中での会話、土地文化の継承を語り継ぐ親世代や高齢者と聞き手の若者の姿、および、語られる時には必ず会話があり、また、相手を尊重して思いやる心が育まれることを期待しているという特徴があった。これらには、コミュニケーションに欠かせないおもちゃという特徴がみられ、ここから、【コミュニケーション・トイである】というカテゴリーとした。

以下、同様の手順で、「手触り・肌ざわり」「木の温もり・自然の温もり」などの 17 の記述カードより、触れた感触に着目していることから、＜心地よい感触・肌ざわりがある

もの>という共通性を見いだした。「心が落ち着く音色」「木のぶつかる音色が心地よい」などの 10 の記述は、音に着目していることから、<心地よい音がするもの>という共通性を見いだした。「驚きと興奮がある」「遊びの間、笑いが絶えない」などの 5 つの記述は、心がワクワクする体験に共通していることから、<心が揺り動かされる>という共通性を見いだした。これらは<心地よい香>とともに、触覚・嗅覚・聴覚などの五感を刺激している点で共通していることから、【五感を刺激するもの】というカテゴリーとした。

「木で作られたおもちゃ」「日本国内の素材で作ったおもちゃ」「布製のもの」「怪我をしない」などの 19 の記述カードは、素材に着目し遊ぶ対象者の安全を意識していることから、<安全な素材でつくられているもの>という共通性を見いだした。「くり返しの使用に耐えられる」「壊れても修復可能である」などの 5 つの記述カードは、おもちゃの耐久性に着目しており、<丈夫である>という共通性を見いだした。これらは、<メーカー保証がある>とともに、おもちゃの材質や丈夫さ等に注目し、安全を意識していることから、【素材やつくりが安心できるもの】というカテゴリーとした。

その他、【生活と密着したもの】【遊び手に適した大きさであるもの】【おもちゃへの思い入れが深いもの】【手頃な価格である】【非日常的な要素をもっている】【ロングセラーおもちゃ】【場所を選ばないもの】【ユニバーサル・トイ】のカテゴリーを得た。

#### IV 考察

NPO法人グット・トイ委員会が、グット・トイ選考のポイントとして、1. 心地よい音、2. 動きのバリエーション、3. 感触の良さ、4. 適度な大きさと重さ、5. 美しい色と形、6. 丈夫で壊れにくい、6つを提示している。このポイントは、瀧氏が、「保育とおもちゃ」<sup>2)</sup>でおもちゃを選ぶ視点として、素材、デザイン、大きさについて述べている点でも共通している。本研究で分析した、グット・トイとしておもちゃを選定した推薦理由も、これらのポイントがふまえられていた。以下、グット・トイとしておもちゃを選定する視点を元に、子育て支援におけるおもちゃの選び方の方向性や支援のあり方という観点で考察する。

##### 1. 子育て支援におけるおもちゃの選び方

###### 1) 五感を刺激し遊び心が触発されるもの

子どもは常に成長発達を続けている存在である。子どもは、心が動かされると行動を起こす。その動機づけとなるには、おもちゃそのものに魅力を感じる事が重要である。今回、赤・青・黄色・緑などの原色の色彩豊かなもの、自然の木目を活かしてつくられたものなど視覚を刺激されるものがグッド・トイとして推薦されていた。また、おもちゃの部品 1 つ 1 つの形がシンプルで、組み合わせにより多様な形となり得るもの、直線や曲線、左右対称・非対称なものなど、デザインに工夫がなされているおもちゃがあった。また、楽器として音が鳴るもの、組み立てた積み木おもちゃが崩れる時の木の音色など聴覚の刺激となるもの、木を素材としているため、杉、桧（ひのき）、楓（かえで）などの木の香が感じられ、嗅覚の刺激となるもの、1 つ 1 つの木の堅さ・重さを触れて感じる触覚からの刺激となるものがあった。これらの、視覚・聴覚・嗅覚・触覚などの五感を刺激するおもちゃが、遊びの動機づけとなることの重要性が伺える。また、子どものみならず、遊びを誘発する大人が、おもちゃに魅力を感じることも重要である。大人の感情を子どもは感じとる力があるため、大人の遊び込む姿に導かれ、子どもが遊びに夢中になる。そのため、

大人の心がワクワクするような、視覚・聴覚・触覚などの五感を刺激するおもちゃが心を動かす要素として重要である。

## 2) おもちゃや遊び方が変化する魅力

おもちゃの部品がシンプルであることを活かし、その部品の組み合わせにより、子どもの想像力・空間認知が発揮され、複雑な形が期待できるものがある。組み合わせにより、おもちゃの遊び方のバリエーションが増え、遊びの魅力が増していく特性がある。しかし、子どものみの発想では想像できない造形遊びの遊び方のモデルを大人が示すことで、遊びの幅が広がるのがさらに期待できる。また、その遊び方のモデルを基礎として、子ども達は独自の想像力を働かせていく力を持つと思われる。だからこそ、完成されたおもちゃでないことが、グット・トイとしての魅力の1つとなりえる。また、杉や楓(かえで)など、日本国内の木材を活用し、地元の特産を活かしたおもちゃもあり、地産地消、地元の発展へと繋がることに期待が膨らむ。イタヤカエデを使った「いたや狐」は、丸太の端材を6等分し狐の形にした手づくりおもちゃであり、丸太の形に戻すために決められた順番でパズルのように楽しみ、狐を使って高齢者にお話を語ってもらったり、箸置きに活用したりと、活用範囲は広い。遊び方は、遊び手によって、発展する要素も持ち合わせている。

このように、おもちゃの形が変化すると子どもは知的好奇心が働き、興味関心が高まる。さらに、子どもはその変化を求めて、おもちゃに働きかけたくなり、くり返しを楽しむ。子どもは、結果が分かっていることにも、予期した通りの結果となることを期待しておもちゃに働きかける。時に予想と違う結果が現れると、驚きとともに、その事象を起こした原因を追及しようと、さらに働きかける。その動き・変化を求めておもちゃに働きかける時には、必ず指先を動かすため、脳神経細胞を刺激し、神経ネットワークの構築にも役立っている。さらに、おもちゃの動きをつくり出しながら、組み立て遊びなどの形を構成する要素を持ち合わせ、空間認知など論理的思考を必要とし、完成するまでは集中して取り組む主体性なども期待され、創造力が育まれる。子どもの知能を高める目的のみのおもちゃではなく、このように、楽しく遊びながら、結果として、知育玩具としての役割を担っているものがおもちゃに期待される。

他に、「コミュニケーション・トイ」や「生活と密着している」ことも重要なポイントである。おもちゃは、本来、「個」で遊ぶものだけではなく、乳児が外界に関心が向く時や、乳幼児が他者と関係を持ち始める時など、社会との関係を形成する過程において重要な媒体となる。おもちゃを使いながら、言葉を覚え、信頼関係を築くことができ、人間関係形成に重要な基本的信頼関係の基礎づくりができる。また、「おもちゃ」として特別に存在しなくとも、日々の生活で使われていたものが遊び道具に転用されたものもある<sup>3)</sup>。子育て支援の場で、子どもの遊ぶ姿を子どもの成長・発達を思い描きながら保護者が見守れるよう、私達支援者が、おもちゃに込めた意図を意識して働きかけていきたい。

## 2. 子育て支援の場の役割

子育て支援に参加している親子は、親と子がおもちゃを通して楽しみを共有体験できる場、おもちゃを通して気づく子どもの成長・発達を求めている。実際の親子の遊びの状況を見守っていると、子どもの成長・発達を願うため、時として、子どもの知的発育を高めたい思いが先行し、特定のおもちゃのみを選定し遊ばせる場面もある。また、保護者主導で遊び方を局限し、子どもの主体性が十分に発揮されていない場面もある。乳児・幼

児は、大人によって育まれる存在なので、大人が色彩・素材を選び、様々な遊びの体験となるようバランス良くおもちゃを選び、子どもがワクワクするような体験をつくり出す必要がある。おもちゃコンサルタントは、子どもの成長・発達とおもちゃの役割、子どもの感性を育む木育おもちゃ、高齢者福祉とおもちゃ、医療現場の子どもとおもちゃ、子育て支援とおもちゃの役割について学習している<sup>4)</sup>。さらに、世界のおもちゃ文化、伝承おもちゃなどのテーマで、生活の中に生き続けるおもちゃとしての視点も学びを深めている<sup>5)</sup>。それらの知識を持って親子を見つめ、より良い母子関係が育まれるようおもちゃの遊び方や、別の視点でのおもちゃの選び方を伝えることで、それまで緊張状態だった母子の表情が穏やかに変化することが期待される。それぞれ親の価値観もあり、一般的なおもちゃの押しつけはとても危険である。また、時代の流れとともに、価値観の変化が起こる。様々な親子に出会い、生の声を受けとめながら、子どもの発達や興味関心に応じたおもちゃを選び、親子が楽しめる子育て支援活動を今後も展開していきたい。

## V おわりに

おもちゃは、存在するのみでなく、遊び手が働きかけることにより変化が生まれ、その変化により、心が動かされ、コミュニケーションが広がるという特性を持っている。おもちゃコンサルタント受講者が示したおもちゃ選びの視点は、豊かな色づかい・音色・感触などの五感を刺激し遊び心が触発されるものや、遊び手の働きかけにより遊び方が幾通りにも変化するもの、コミュニケーション・トイとして乳幼児が他者との関係形成に役立つものを意識していることがわかった。また、それらの視点を活用したおもちゃで、親子に関わると、親子ともに会話が増え表情が豊かになり笑顔になることも感じた。

子育て支援の場は、看護教員やおもちゃコンサルタント等により、参加している親子に、健全な子どもの成長・発達を促すおもちゃの選び方・遊び方を伝え、豊かな人間性を育む場の役割を担っている。様々な価値観、時代の流れに合った子どもの成長・発達を促せるより良いおもちゃを選定し、今後も子育て支援活動を展開していきたい。

### 引用文献

- 1) 甲斐鈴恵, 吉田幸代, 花野典子 他: 大学に期待されるおもちゃを媒体とした子育て支援の活動 - 「おもちゃ広場」に訪れた参加者への調査から -, 宮崎県立看護大学看護研究・研修センター事業年報, 平成 24 年度版 (第 2 号), 53-55, 2013
- 2) 瀧 薫: 保育とおもちゃ 発達の道すじにそったおもちゃの選び方, 第 3 刷発行, 19-23, エイデル研究所, 2011.
- 3) 多田千尋: おもちゃコンサルタント入門 2 人々の生活の中に生き続けるおもちゃ, 8-14, 黎明書房, 2011.
- 4) 多田千尋: おもちゃコンサルタント入門 1 おもちゃを使った子どもから高齢者までのケア, 8-76, 黎明書房, 2011.
- 5) 前掲書 3), 44-89